



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MESTRADO PROFISSIONAL EM REDE
NACIONAL PARA O ENSINO DAS CIÊNCIAS AMBIENTAIS - PROFCIAMB

DYEGO ANDERSON SILVA PEREIRA

**SUPER TRUNFO GEOGRÁFICO:
RIOS BRASILEIROS**

São Cristóvão-Sergipe

2019

DYEGO ANDERSON SILVA PEREIRA

**SUPER TRUNFO: GEOGRÁFICO
RIOS BRASILEIROS**

Orientadora: Profa. Dra. Anézia Maria Fonsêca Barbosa

São Cristóvão-Sergipe

2019

TERMO DE LICENCIAMENTO

Esta Dissertação e o seu respectivo Produto Educacional estão licenciados sob uma Licença Creative Commons atribuição uso não-comercial/compartilhamento sob a mesma licença 4.0 Brasil. Para ver uma cópia desta licença, visite o endereço <https://www.oercommons.org/courses/super-trunfo-geogr%C3%A1fico> ou envie uma carta para Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, Califórnia, 94105 USA.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ACD: Alunos com deficiência

ASD: Alunos sem deficiência

CA/UFSC: Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina

DU: Desenho Universal

DUA: Desenho Universal para Aprendizagem

PCA: Pranchas de Comunicação Alternativa

PCD: Pessoas com deficiência

PSD: Pessoas sem deficiência

SCAA: Sistemas de Comunicação Alternativa e Ampliada

TA: Tecnologia assistiva

TEA: Transtorno do Espectro Autista

UD: *Universal Design*

UDL: *Universal Design for Learning*

UFS: Universidade Federal de Sergipe

UFSC: Universidade Federal de Santa Catarina

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Printscreen da tela de construção do jogo didático.....	10
Figura 2 - Aplicação do jogo didático – Todos os estudantes reunidos.	11
Figura 3 - Aplicação do jogo didático	12
Figura 4 - Aplicação do jogo didático - Alunos com deficiência e alunos sem deficiência na presença das estagiárias que faziam e mediação do jogo com o uso das cartas e do material de apoio.	12

SUMÁRIO

TERMO DE LICENCIAMENTO	iii
LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS	iv
APRESENTAÇÃO	v
1. INTRODUÇÃO.....	6
1.1. Introdução/Justificativa (apresentação da proposta)	6
2. OBJETIVOS.....	8
2.1. Objetivo geral.....	8
2.2. Objetivos específicos	8
3. PÚBLICO ALVO;.....	8
4. FAIXA ETÁRIA	9
5. CONTEÚDOS QUE PODEM SER TRABALHADOS;	9
6. Procedimentos Metodológicos (etapas da construção e aplicação do produto – passo a passo das etapas);	9
6.1. Etapas da construção.....	9
6.2. Aplicação do produto	11
6.3. Regras de aplicação do jogo	13
6.4. Materiais Utilizados;.....	15
6.5. Habilidades e Competências;.....	15
6.6. Proposta de Avaliação.....	15
7. Bibliografia.....	18

APRESENTAÇÃO

Prezado (a) Professor (a),

O presente trabalho é o Produto Final desenvolvido no decorrer da pesquisa que levou a Dissertação de Mestrado “**DESENHO UNIVERSAL PARA APRENDIZAGEM NO ENSINO DAS CIÊNCIAS AMBIENTAIS: UM OLHAR A PARTIR DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA E SEM DEFICIÊNCIA**”, desenvolvida durante o curso de Mestrado Profissional em Rede Nacional Para Ensino das Ciências Ambientais ofertado pela Universidade Federal de Sergipe, sob a orientação da Prof^a. Dr^a. Anézia Maria Fonsêca Barbosa.

A pesquisa se pautou em fornecer a base teórica constituinte do pensamento sobre a pessoa com deficiência e como isso se relaciona com o ensino para essas pessoas, por meio da instituição de uma política educacional nacional, estadual (Santa Catarina) e municipal (Florianópolis) para educação especial.

Durante a pesquisa foram realizados encontros com os professores de/da educação especial do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Sergipe assim como os professores de Geografia daquela mesma escola para que o jogo refletisse as necessidades dos estudantes atendidos pela educação especial, bem como as necessidades institucionais.

Nossa intenção é fornecer subsídios para que o docente possa encontrar na experiência relatada aqui uma sugestão de atividade que possa envolver o ensino interdisciplinar e o jogo didático aqui proposto. A aplicação da metodologia demonstrou que o uso de jogos didáticos aprofunda o entendimento construído em sala.

Os resultados alcançados se mostram significativos e satisfatórios.

1. INTRODUÇÃO

1.1. Introdução/Justificativa (apresentação da proposta)

Os jogos didáticos cumprem um importante papel ao promover uma maior relação e integração entre aluno e material didático mediado por facilidades técnicas e metodológicas de ensino (PRODANOV, 2013). As propostas desse tipo de uso se popularizam numa tentativa de responder às mudanças requisitadas pelo ensino atual como: velocidade na disseminação e consumo da informação, despertar o interesse para as aulas que não respondem mais aos anseios atuais ou que os alunos seja meros espectadores do ensino aprendizagem conforme apontado por Leajanski, Przybylovicz e Lima (2017).

Autores como Sawczuk e Moura (2012), Custodio e Vieira (2015), Souza e Yokoo (2013) e Silva (*et al.*, 2015) e Leajanski, Przybylovicz e Lima (2017) usaram jogos no ensino de Geografia como quebra cabeça e batalha naval geográfica, trilha geográfica, um “Jogo do Milhão” com perguntas e respostas sobre geografia, o “Passa ou Repassa” geográfico e o Super Trunfo Geográfico, respectivamente. A produção de material didático-pedagógico voltado para o ensino de Ciências Ambientais e suas interdisciplinaridades se mostra como uma possibilidade a ser buscada principalmente pela integração lúdica entre os conteúdos construídos pelas disciplinas. A abordagem por temas, como por exemplo, bacias hidrográficas, permite a integração de conceitos e conteúdos dados pelo tratamento interdisciplinar das disciplinas além da aplicação dos jogos didáticos como metodologia de aplicação.

O jogo fora construído com base em dados disponíveis em base de dados diversos como o site da Agência Nacional de Águas, Agências de Meio Ambiente dos Estados, artigos científicos publicados em eventos, relatórios de gestão de comitê de bacias hidrográficas ou outras fontes que servissem como fieis disseminadores da informação que estava sendo buscada. No geral, essa foi a parte mais dificultosa do trabalho a coleta dos dados dos rios pela disseminação da informação em várias fontes, pela pouca padronização de informação. Destarte, priorizamos dados gerais e que pudessem ser comparados como extensão do rio e área da bacia hidrográfica, por exemplo.

A justificativa está na possibilidade de aplicação de conteúdos, conceitos e elementos de diferentes áreas do conhecimento como Geografia, Matemática e Biologia, permitindo a integração de diferentes ações entre professores de várias áreas de conhecimento, em meio às variações de possibilidade de interação pedagógica, mediada, portanto, pela aplicação de jogos didáticos em sala de aula.

Tendo em vista a proposta de trabalhar com alunos com deficiência o jogo fora pensado

para responder às demandas de alunos com múltiplas deficiências usando princípios do *Universal Design for Learning* (UDL) ou Desenho Universal para Aprendizagem (DUA). O DUA se baseia então em três princípios genéricos: (i) proporcionar múltiplos meios de envolvimento, de forma que seja possível estimular o interesse dos alunos e motivá-los para a aprendizagem recorrendo a múltiplas formas; (ii) proporcionar múltiplos meios de representação de forma que seja possível apresentar a informação e o conteúdo em múltiplos formatos para que todos tenham acesso e; (iii) Proporcionar múltiplos meios de ação e expressão nas quais seja possível permitir formas alternativas de expressão e de demonstração das aprendizagens, por parte dos alunos (NUNES e MADUREIRA, 2015).

Essas ferramentas permitem possibilidades mais flexíveis em que seja possível “pensar na acessibilidade desde a concepção dos projetos [educacionais] [...] [enquanto] uma solução mais atrativa e necessária à sociedade contemporânea” (RICARDO, SAÇO e FERREIRA, 2017, p. 1527). As barreiras que existirem para o processo educacional, serão reduzidas pela flexibilidade do currículo, por suporte aos docentes na melhoria do acesso ao conhecimento e à aprendizagem dentro da sala de aula.

Para esse produto técnico foi pensado em um Sistema de Comunicação Alternativa e Ampliada (SCAA) que pode ser entendido como um recurso que codifica e transmite mensagens sem que seja necessário recrutar habilidades de escrita ou vocalização (GOMIDE, 2017). Os SCAA possuem uma variação expressiva que vai desde “o uso de gestos, língua de sinais, expressões faciais, o uso de pranchas de alfabeto, de símbolos pictográficos, ou ainda pelo uso de sistemas sofisticados de computador com voz sintetizada, por exemplo” (GOMIDE, 2017, p. 25).

Vários são os SCAA disponíveis no mercado, podendo os profissionais de optar por recursos de baixa tecnologia ou recursos de alta tecnologia (GOMIDE, 2017). Os Recursos de Baixa Tecnologia referem-se a recursos mais acessíveis que possibilitam a comunicação quando inexistente a linguagem oral e podem ser usados em Pranchas de Comunicações Alternativa (PCA).

Por ser um sistema de linguagem imagético e pictórico a PCA pode ser editada para contemplar a necessidade que se apresentar para cada aluno especificamente. Gomide (2017) aponta que é necessário ter em vista o nível cultural e escolar das pessoas que irão utilizar aquele sistema para que a linguagem usada possa ser acessível. A linguagem textual é útil para usuários alfabetizados e a linguagem imagética pode ser aplicada para qualquer usuário.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo geral

- ✓ Aplicar jogo didático sobre rios e bacias hidrográficas em turma regular do ensino fundamental com alunos com deficiência e sem deficiência.

2.2. Objetivos específicos

- ✓ Analisar as relações que se estabelecem entre os pares quando da aplicação dum jogo didático com alunos com deficiência e sem deficiência;
- ✓ Desenvolver ações e possibilidade de aplicação de conteúdo de diferentes disciplinas por meio de jogo didático;
- ✓ Permitir que o estudante possa comparar a realidade de diferentes bacias hidrográficas do Brasil e de elementos naturais condicionantes dessas paisagens brasileiras.

3. PÚBLICO ALVO;

O público alvo preferencial do jogo são alunos dos anos finais do Ensino Fundamental. O jogo necessita de ações e comandos que precisam de uma série de estratégias no qual a carta presente na mão do jogador necessita ter qualidades superiores àquelas que estão nas mãos dos outros jogadores. Além disso, o jogo requer: (i) competição abstrata entre participantes; (ii) respeito às regras colocadas anteriormente; (iii) estabelecimento de um objetivo tendo em vista a atuação de cada participante ao longo do jogo; (iv) seleção do critério que possa superar os adversários em cada rodada; (v) avaliação de possibilidade de ganho dos outros jogadores tendo em vista a característica selecionada; (vi) observar a manutenção de critérios de desempate; (vii) aguardar a vez de jogar.

O jogo fora aplicado com estudantes do 7º ano do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina.

4. FAIXA ETÁRIA

O jogo fora aplicado com estudantes que variavam de 12 a 14 anos, no entanto, podem ser estendidos até àqueles com idade de 17 anos, ou seja, para estudantes que estão terminando o Ensino Médio.

5. CONTEÚDOS QUE PODEM SER TRABALHADOS;

- Geografia
 - Espaço
 - Região
 - Paisagem
 - Bacia hidrográfica
 - Hidrografia
 - Alterações antrópicas
- Biologia
 - Biomas
 - Paisagens naturais
- Matemática
 - Área
 - Comprimento
 - Medidas (m, m², km e km²)
 - Conversão de medidas

6. Procedimentos Metodológicos (etapas da construção e aplicação do produto – passo a passo das etapas);

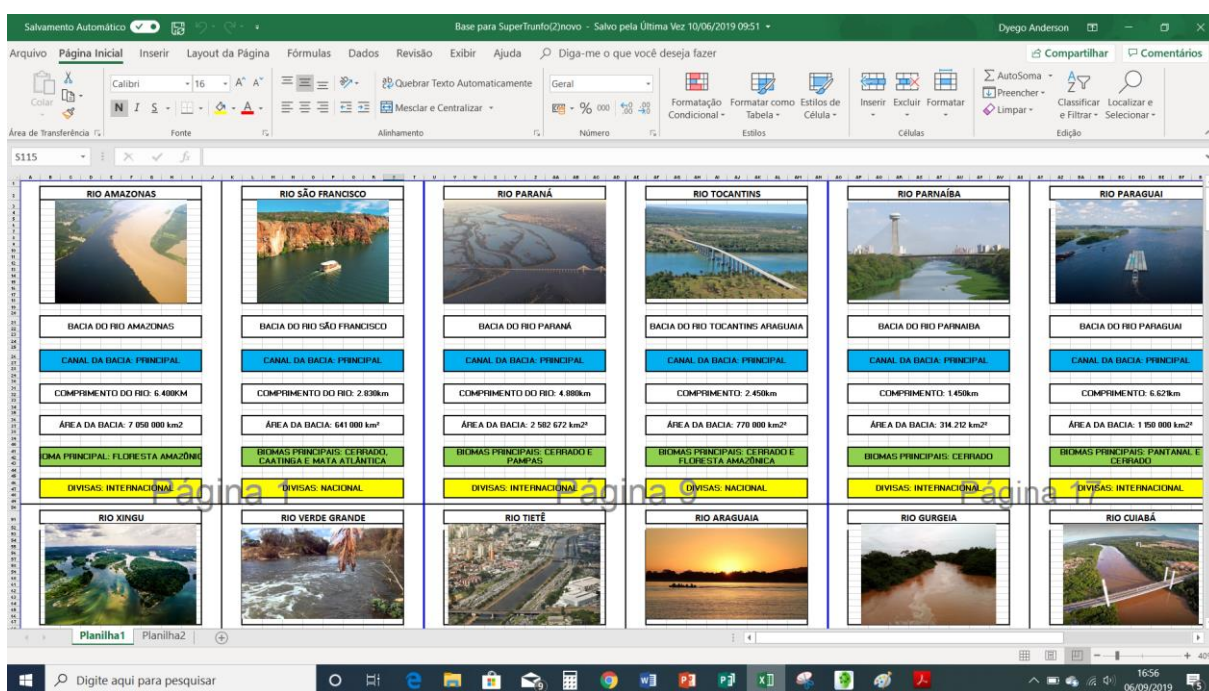
6.1. Etapas da construção

O produto usado aqui baseia-se na ideia do Super Trunfo Geográfico construído por Leajanski, Przybylovicz e Lima (2017). No entanto, para esse trabalho parte-se da proposta de que o Super Trunfo absorva as propostas e características de uso do Desenho Universal para

Aprendizagem (DUA) (NUNES e MADUREIRA, 2015; RICARDO, SAÇO e FERREIRA, 2017), e que, seja possível o uso do jogo por vários alunos com diversas deficiências.

O “Super Trunfo Geográfico: Rios brasileiros” contou com 60 cartas e foi construído com base em dados disponíveis em base de dados diversas como o site da Agência Nacional de Águas, Agências de Meio Ambiente dos Estados, artigos científicos publicados em eventos, relatórios de gestão de comitê de bacias hidrográficas ou outras fontes que servissem como fiéis disseminadores da informação que estava sendo buscada. Os dados buscados foram inseridos numa base construída no Excel versão 2018 (Figura 36), para que fosse possível alterar as margens e a área de impressão. Ao alterar a área de impressão a página A4 pode ser usada para imprimir uma carta, duas ou até quatro cartas de jogo, conforme foi usado neste estudo.

Figura 36 - *Printscreen* da tela de construção do jogo didático



Fonte: O autor (2019).

No geral, essa foi a parte mais dificultosa do trabalho pela pulverização de informação e pela pouca padronização das informações e meio há tantos bancos de dados. Portanto, contamos com dados mais gerais como extensão do canal fluvial e área de drenagem da bacia. O jogo didático aplicado nesta pesquisa está representado no Apêndice A1. O jogo fora aplicado em uma turma do 7º Ano do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Quanto a adaptabilidade do jogo didático, no universo dos alunos participantes não tinham alunos com outras deficiências específicas como surdez ou cegueira, por exemplo, em que fosse preciso alterar substancialmente a forma do jogo. A turma na qual fora aplicada a proposta pedagógica contava com alunos com transtorno do espectro autista (TEA). Os mesmos, têm um déficit comunicacional e a partir de então foi necessário usar Sistemas de Comunicação Alternativa e Ampliada (SCAA) e produzir Pranchas de Comunicação Alternativas (PCA) Apêndice A2. Esses recursos servem como recursos didáticos pedagógicos e não apenas aos alunos com deficiência intelectual ou TEA, mas a todos os estudantes que apresentam alguma deficiência ou alguma necessidade de aprendizagem.

6.2. Aplicação do produto

A turma na qual o jogo didático foi aplicado possuía 25 alunos, foi dividida em grupos de 5 e cada grupo recebeu um baralho completo. Um dos grupos formado foi composto por 4 estudantes e os outros por 5 estudantes, conforme podem ser vistos nas Figura 31 e 3.

Figura 37 - Aplicação do jogo didático – Todos os estudantes reunidos.



Fonte: O autor (2019).

Figura 38 - Aplicação do jogo didático.



Fonte: O autor (2019).

Os alunos com deficiência, a saber Transtorno do Espectro Autista (TEA), ficaram num grupo composto por 5 estudantes. Inicialmente o jogo didático começou a ser aplicado com todos os grupos na sala de aula do 7º ano, no entanto, os alunos com TEA tiveram que jogar numa sala mais reservada e silenciosa (Figura 33), tendo em vista que o barulho da sala poderia incomodá-los e deixá-los agitados.

O tempo de aplicação foi de cerca de 2 aulas, mais ou menos 1 hora e meia. Cada grupo jogou cerca de três partidas.

Figura 39 - Aplicação do jogo didático - Alunos com deficiência e sem deficiência na presença

das estagiárias que faziam e mediação do jogo com o uso das cartas e do material de apoio.



Fonte: O autor (2019).

Para aplicação com os estudantes com deficiência foi necessária a construção de Pranchas de Comunicação Alternativa que foram usadas durante o jogo. Para tanto foi necessária a intervenção dos mediadores e das estagiárias de educação inclusiva, estudantes de graduação da UFSC.

6.3. Regras de aplicação do jogo

A condução do jogo se dá da seguinte forma:

1. A ordem de quem começa a jogar será decidida pela carta com o maior valor de algum índice numérico, no caso específico (km) de extensão, ou km^2 de área, podendo ainda ser decidido pelos participantes outra regra, por exemplo, se é iniciado pelos estudantes mais velhos ou pelos mais novos, em idade;
2. O primeiro a jogar deve, dentre as informações contidas em sua carta, escolher

aquela que na sua visão seja capaz de superar a que se encontra nas cartas que seus adversários têm em mãos. Os outros jogadores nesse momento, não tem acesso a sua própria carta. Ou seja, se o jogador A, escolher um indicador, deve também determinar qual variável que deseja, e se a carta vencedora será a que apresentará o maior valorou o menor valor, por exemplo: Ao escolher cumprimento do canal o jogador determina aos pares se quem deve ganhar é o canal mais curto ou o canal mais longo;

3. Passada a escolha cabe aos adversários puxar a primeira carta do seu baralho e observar se os valores contemplam a determinação feita pelo jogador mandante da rodada;
4. Ao se proceder à verificação se todas as cartas têm valores comportados dentro da variável e que pela regra determinada esteja “abaixo” ou “acima” do padrão sugerido, todas as cartas devem ser recolhidas pelo jogador daquela rodada;
5. A rodada seguinte iniciar-se-á com o vencedor da rodada anterior escolhendo o indicador que julgue ter mais possibilidade de arrebatar as cartas dos adversários. Após a explicação das regras os estudantes devem ser divididos em grupos, sob a orientação de quem eventualmente esteja aplicando o jogo e começar a aplicar o conhecimento que tem sob os rios do Brasil.

Esse material tem um grande potencial de aplicação por alunos com deficiência e sem deficiência, podendo ser utilizado por qualquer pessoa ou turma, observadas as devidas adaptações. O foco dessa pesquisa ação que se baseia na interação com alunos com alguma deficiência que estão inseridos em turmas regulares de ensino e o uso, pelo professor, de materiais que podem ser usados por alunos com e sem deficiência implica também numa maior participação e interação entre esses estudantes (BERETA e VIANA, 2014).

A metodologia usada nesse trabalho, do ponto de vista dos procedimentos técnicos consiste numa metodologia de cunho pesquisa participante que se desenvolveu “em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo” (KUARK, 2010, p. 29), no qual o pesquisador participa da elaboração, aplicação e promoção do jogo sugerido. Deverá ser concebido, com o envolvimento cooperativo ou participativo dos pesquisadores e dos participantes.

6.4. Materiais Utilizados;

Para a realização deste jogo foram necessários:

- Computador;
- Excel versão 2018, do pacote de produtos da Microsoft Office 365 ProPlus, Versão 1808, podendo ser usada qualquer versão do mesmo programa;
- Impressão das cartas do jogo;
- Impressão das pranchas de comunicação.

6.5. Habilidades e Competências;

O jogo aplicado nessa pesquisa pôde auxiliar o estudante a comparar a realidade das diferentes bacias hidrográficas do Brasil e de elementos naturais das paisagens brasileiras como, por exemplo, nome da bacia, canais principais e afluentes de cada uma das grandes bacias hidrográficas brasileiras, comprimento dos rios, área da bacia observada, biomas pelos quais os cursos dos rios atravessam, tendo em vista que alguns rios brasileiros passam vários estados e paisagens brasileiras, além das divisas pelos quais os rios atravessam, sejam elas divisas nacionais e/ou internacionais.

Cabe considerar que, a importância dessa ação didática não é apenas lúdica, mas didática-pedagógica, as quais os jogos proporcionam em sala de aula, tendo em vista a necessidade de que outro procedimento seja usado, por vezes, em sala de aula ao dinamizar as situações pedagógicas que nem sempre são vivenciadas no dia a dia por meio das exposições tradicionais. O jogo ao planificar e proporcionar a comparação de dados de países tão diversos, pôde auxiliar na comparação de todos esses países por meio de regionalizações que poderão ser propostas ao longo do jogo, bem como da ampliação do entendimento “das suas condições socioeconômicas, levando em consideração, que esses alunos possuem pouco contato com tais assuntos, distantes das suas respectivas vivências cotidianas (LEAJANSKI, PRZYBYLOVIECZ e LIMA, 2017, p. 373).

6.6. Proposta de Avaliação

A avaliação quadrienal da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, ao produzir o documento “Considerações sobre Classificação de Produção Técnica”, traçou 5 aspectos para a avaliação e estratificação dos produtos técnicos e tecnológicos produzidos pela área das Ciências Ambientais. Classificar tantos produtos assim demonstram a necessidade de estratificar essas classificações além de torná-la “abrangente o suficiente para ser aplicada para diferentes produtos, assim, permitindo um detalhamento mínimo adequado

para a avaliação, promovendo a diferenciação dos mesmos” (SAMPAIO, 2016, p. 3).

O Programa de Pós-Graduação em Rede Nacional para Ensino das Ciências Ambientais ao seguir tais orientações, propõem aos ingressantes que busquem produtos que apresentem: (i) Autoria: o discente seja autor do próprio produto; (ii) Aderência: os produtos devem ser resultados de atividades oriundas das linhas de pesquisa/atuação e projetos vinculados a estas linhas; (iii) Impacto, avaliado pelas mudanças ocasionadas pelo uso do produto; (iv) Aplicabilidade, avaliada quanto à sua (a) abrangência realizada, ou seja, até onde o produto consegue chegar; (b) Abrangência potencial: o quanto o produto pode ser usado em outros cenários; (c) Replicabilidade: o quanto o produto pode ser replicado em outros processos, de forma que,

O critério aplicabilidade faz referência à facilidade com que se pode empregar a produção técnica/tecnológica a fim de atingir seus objetivos específicos para os quais foi desenvolvida. Entende-se que uma produção que possua alta aplicabilidade, apresentará abrangência elevada ou que poderá ser potencialmente elevada, com possibilidade de replicabilidade como produção técnica (SAMPAIO, 2016, p. 4).

Além dos conceitos de (v) Inovação “O conceito de Inovação é muito amplo, mas em linhas gerais, pode-se definir como a ação ou ato de inovar, podendo ser uma modificação de algo já existente ou a criação de algo novo” e (vi) Complexidade que “pode ser entendida como uma propriedade associada à diversidade de atores, relações e conhecimentos necessários à elaboração e ao desenvolvimento de produtos técnico/tecnológicos”.

O jogo construído aqui tem como: (i) Autoria do discente pesquisador; (ii) Aderência ao programa de pesquisa e ao projeto do mestrado profissional, tendo em vista a relação com os recursos hídricos no próprio jogo; (iii) Impacto quando o produto é resultado de uma demanda pedagógica, objetivada por uma experimentação em sala de aula para apreensão do conteúdo de bacias hidrográficas brasileiras e seus conceitos, além de impactar na formação de estudantes dos anos finais do ensino fundamental.

Além de (iv) Aplicabilidade quando tem sua abrangência realizada e potencial quando é usada por uma turma de ensino fundamental, podendo ser usada por variadas turmas de anos escolares diferentes, já que o jogo é baseado em um modelo no Excel que pode ser replicado e usado em vários outros cenários e os mais variados conteúdos abordados em sala de aula, no qual são possível elencar conceitos diferenciados e que usem de outras áreas do conhecimento como Biologia, Geografia, Matemática, por exemplo, no jogo citado, especificamente aqui ao usar de conceitos como bioma, área e extensão, por exemplo, no qual o conceito de

replicabilidade é observado com mais ênfase;

E por fim os critérios de Inovação, ao apontar um produto no qual é adaptado um conhecimento existente, sendo que neste caso o produto apontado apresente baixo teor inovativo tendo em vista que promove a adaptação de um conhecimento existente tendo em vista que a plataforma usada é um jogo conhecido nacional e internacionalmente, a aplicação no modelo sugerido nesta pesquisa já fora realizada anteriormente, os dados estavam disponíveis na internet e foram compilados para o uso do jogo em questão. (vi) Quanto a complexidade apresenta-se como uma produção de alta complexidade quando no seu desenvolvimento são geradas sinergias desde o pesquisador, os estudantes, o professor da disciplina, e a equipe de educação especial principalmente ao associar diferentes conhecimentos e conceitos usados por diferentes áreas como, por exemplo, biomas, comprimento e área.

7. Bibliografia

- CESA, C. C. **A comunicação aumentativa e alternativa em uma perspectiva dialógica na clínica de linguagem**. Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, p. 145. 2009.
- GOMIDE, R. D. S. **Uma nova prancha de comunicação alternativa dinâmica baseada em um método híbrido de sugestão de pictogramas**. Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, p. 143. 2017.
- LEAJANSKI, A. D.; PRZYBYLOVIECZ, L. F.; LIMA, J. A aplicabilidade de jogos didáticos no Ensino de Geografia. **Formação de professores; contextos, sentidos e práticas**, Paraná, p. 367-378, Agosto 2017. Disponível em: <http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/24413_12478.pdf>. Acesso em: 1 Julho 2018.
- NUNES, C.; MADUREIRA, I. Desenho Universal para a Aprendizagem: Construindo práticas pedagógicas inclusivas. **Da Investigação às Práticas**, Lisboa, v. 5, n. 2, p. 126-143, Setembro 2015. Disponível em: <http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2182-13722015000200008&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 30 Junho 2018.
- PASSERINO, L. M.; BEZ, M. R. **Comunicação alternativa: medicação para uma inclusão social a partir do Scala**. Passo Fundo: Editora Universidade de Passo Fundo, 2015. 323 p. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/teias/wp-content/uploads/2018/04/Comunicacao_alternativa_SCALA_PDF.pdf>. Acesso em: 14 Maio 2019.
- PRODANOV, C. C. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. 277 p. Disponível em: <<http://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>>. Acesso em: 01 maio 2018.
- RICARDO, D. C.; SAÇO, L. F.; FERREIRA, E. L. O desenho universal na educação: Novos olhares diante da inclusão do Ser deficiente. **RIAEE – Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v. 12, n. 2, p. 1524-1538, Agosto 2017. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/10083/6699>>. Acesso em: 29 Junho 2018.
- SAMPAIO, C. A. C. **Considerações sobre Classificação de Produção Técnica**. Ministério da Educação. [S.l.], p. 19. 2016.